

Понедельник, 15 ноября.

Хотя Сюнь Цзе никогда не говорил публично, что он хочет соревноваться с "Shending Blade & Sword - X" или что-то в этом роде, но в студии, на самом деле, все тайно соревновались.

В этот период времени, хотя альбом саундтреков "Cup Head" хорошо продавался, и каждый в студии получил толстый красный конверт.

Однако в Интернете все еще много людей, которые говорят: "Вы, ребята, студия разработки игр, а не музыкальная студия.

Ну и что, если альбом саундтреков будет хорошо продаваться? Он просто справился со своей задачей.

Игроков больше успокаивает тот факт, что последняя огласка "Shending Blade & Sword" становится все более информативной, но у вашей игры даже нет названия?

Сюнь Цзе сказал подчиненным, что не нужно обращать внимание на этих водных солдат и их коллег, и что каждый должен просто делать свою работу.

Если бы не заверения Сюнь Цзена, даже такая милая девушка, как Ни Сяоди, захотела бы сражаться с этими людьми в интернете до конца, что показывает, насколько она в гневе.

После превращения гнева в силу, эффективность всей студии заставила Сюнь Цзена удивиться.

Изначально он думал, что для завершения разработки "Легенды меча и феи" потребуется почти три месяца, но теперь казалось, что она должна выйти на полмесяца раньше запланированного времени.

Когда Сюнь Цзе сидел на диване в гостиной, пил чай и наслаждался свободным временем, подошла Ни Сяоди со своим ноутбуком и сказала:

— Брат Сюнь, "Shending Blade & Sword - X" в продаже.

После завершения разработки "Легендой меча и феи" объем работы Ни Сяоди значительно сократился, и теперь ее ежедневная работа сводилась к вычитке текста. Она исправляла опечатки и любые очевидные ошибки.

— О, хорошо. Спасибо за твою тяжелую работу. Позволь мне взглянуть.

Первое, что бросилось в глаза Сюнь Цзе, когда он взял ноутбук, — это цена игры.

— Ни хрена себе, 289 юаней! Yiwang сошли с ума?

— Брат Сюнь, ты тоже так думаешь, они же режут лук-порей! — сказала Ни Сяоди с некоторым недовольством. [1]

Неудивительно, что Сюнь Цзе был удивлен, отечественные RPG никогда не продавались дороже двухсот юаней из-за геймплея, технических и других ограничений.

Если только это не была физическая версия, только тогда она продавалась дороже двухсот юаней, и в комплект шли какие-то подарки, что было вполне справедливо.

Но этот ценник в 289 юаней за цифровую версию Shending Blade & Sword - X.

Физическая версия стоит 399 юаней и поставляется только с небольшим классическим подарком в виде постера.

Что дало им смелость и уверенность установить такую высокую цену?!

Однако Сюнь Цзе быстро отреагировал, что это, вероятно, потому, что Инь Сяохао потратил на рекламу больше денег, чем было предусмотрено бюджетом.

Если бы они не повысили цену игры, было бы хорошо, если бы они не потеряли деньги, не говоря уже о зарработке.

Но опять же, судя по красивым и привлекательным девушкам на обложке игры, продажная цена "Shending Blade & Sword - X" действительно хороша, и можно сказать, что она самая высокая среди прошлых частей.

Что касается того, хорошая или плохая игра! Только сыграв в нее, можно узнать об этом.

— Тогда нам придется попробовать самим, чтобы узнать, режут ли они лук-порей, — сказал Сюнь Цзе и купил игру.

Хотя сейчас в его сбережениях было не менее десятков миллионов долларов, эти деньги были заработаны трудом. Если покупать что-то хорошее, даже если оно было дорогим, оно того стоило. Но Сюнь Цзе всегда чувствовал, что Shending Blade & Sword - X не стоит своей цены.

После появления логотипа Yiwang начался пролог.

Надо сказать, что начальный эпизод был выполнен изысканно, с зелеными холмами и голубой водой, птицами и цветами.

Затем появляется главный герой - красавчик с суровым лицом, с белыми волосами, в черной одежде и с длинным мечом у пояса.

В прологе главный герой сталкивается с парой горных бандитов, это своего рода обучение для новичков.

Это трехмерная игра от третьего лица, и бои в ней не пошаговые, а реального времени. Это ролевая игра в жанре «экшн», что является новым направлением для отечественных РПГ в наши дни. При хорошем исполнении такая игра действительно может привлечь много игроков, но только при хорошем качестве.

Еще на уровне обучения новичка Сюнь Цзе ясно ощущал, что движения персонажа скованны и запаздывают при атаке.

Когда длинный меч ударяет горного бандита, обратная связь тоже не очень хорошая, как будто ударяешь воздух, нет ощущения удара вообще.

Звуковые эффекты были даже немного неловкими, а фоновая музыка немного прерывистой. Я не знаю, было ли это сделано специально, чтобы создать напряженную атмосферу, или Сюнь Цзе не повезло столкнуться с ошибкой.

Справившись с несколькими горными бандитами, главный герой встречает девушку, которая должна быть главной героиней.

Затем Сюнь Цзе заметил, что рот героини даже не двигался, когда она говорила!

Боже мой! Вы сделали игру в 3D, наняли кого-то для озвучки, неужели нельзя быть немного внимательнее к деталям?

Первая встреча героя и героини заканчивается неловким разговором.

Диалог дает игроку указания о том, куда идти дальше, что можно было бы сделать в двух предложениях, но вместо этого это длинный, бессвязный бред, который невозможно пропустить.

Перед скальной стеной игра дает подсказку, что когда вы столкнетесь с какой-то особой местностью, вы можете нажать соответствующую кнопку, чтобы перебраться через нее.

Изучая карту, не помешает немного походить вокруг, так как могут быть некоторые сюрпризы. Это хорошая идея, так как она повышает желание игрока исследовать, и хождение становится менее скучным.

Но вопрос в том, можно ли сделать движения плавнее?

После нажатия кнопки Сюнь Цзе увидел, как главный герой-мужчина, раскинув руки, прыгает, в позе "летающего злого ворона". [2]

Главная героиня, как его давно потерянная сестра-близнец, тоже перелетела через скальную стену точно таким же движением.

Следующий сюжет - банальный: улучшения персонажа за счет сражений с приспешниками и мини-боссами, которые приведут к бою с главным боссом игры.

Прошло два часа, и хотя до боя с главным боссом было еще далеко, Сюнь Цзе мог предположить, как будет развиваться сюжет дальше.

А еще он заметил, что обычные противники, которые появлялись по пути, были несколько знакомы.

Горные бандиты с самого начала переоделись в учеников секты! Тут даже не поменяли их оружие и движения. Не думайте, что я вас не узнаю только потому, что вы переоделись!

Как раз когда Сюнь Цзе не знал, как прокомментировать эту ситуацию, Ни Сяоди, которая сидела рядом с Сюнь Цзеном с самого начала, сказала слегка раздраженным тоном:

— Брат Сюнь Цзе, Yiwang слишком презренны!

— А? Что ты имеешь в виду?

— Прежде всего, сюжет - это просто копия Shending Blade & Sword IX, только персонажи и имена изменены, и немного исправлены спорные моменты.

Говоря об этом, Ни Сяоди указала на вражеского NPC и сказала:

— А этот NPC, это просто моб из предыдущей части! Изменился только цвет одежды, неужели они думают, что игроки не заметят?

— И, наконец, музыкальное сопровождение. Я не уверен, почему оно кажется знакомым, но это просто небольшое изменение старых саундтреков.

Сюнь Цзе рассмеялся и сказал:

— Если я скажу, что боевая система в игре скучная, управление также немного неудобное, и еще есть семь или восемь ошибок, которые я вижу невооруженным взглядом. Как ты думаешь, эта игра все еще может быть успешной?

— Невозможно! Абсолютно невозможно! — категорически заявила Ни Сяоди.

1. Лук-порей нелегко погибает из-за холодостойкости, и он снова вырастает после того, как срежут, поэтому это бесконечный процесс получения урожая. «Срезать лук-порей» — это метафора для влиятельных людей, которые угнетают и эксплуатируют «людей-муравьев» на низовом уровне, а также когда используют отсутствие или недостаток информации для получения прибыли.

2. Поза "летающего ворона" относится к названию движения злодея А Фу в мультфильме «Приключения Джеки Чана»

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2451486>